

DAFTAR ISI

Hak Cipta	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3. Tujuan Penelitian	3
1.4. Manfaat Hasil Penelitian	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II PENGEMBANGAN MEDIA GAMES EDUKASI CIRCLE LUCKY	
2.1. Konsep Pembelajaran	6
2.2. Media Pembelajaran	14
2.3. Media Games Edukasi Circle Lucky	18
2.4. Langkah-Langkah Pengembangan Media	19
2.5. Pembelajaran Matematika	20
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian	21
3.1.1 Pendekatan Penelitian	21
3.1.2. Metode Penelitian	21
3.1. Populasi dan Sampel Penelitian	22
3.2.1. Populasi Penelitian	22

3.2.2.	Sampel Penelitian	22
3.3.	Disain Penelitian	23
3.4.	Instrumen Penelitian	25
3.4.1.	Pedoman Wawancara	25
3.4.2.	Angket	25
3.5.	Analisis Data	26
3.6.	Langkah-Langkah Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Hasil Ujicoba Instrumen Penelitian	29
4.2.	Deskripsi Hasil Penelitian	30
4.2.1.	Kondisi Pembelajaran	31
4.2.2.	Desain <i>Media Games Circle Lucky</i>	31
4.2.3.	Tanggapan Siswa Terhadap <i>Media Games Circle Lucky</i>	38
4.2.4.	Tanggapan Guru Terhadap <i>Media Games Circle Lucky</i>	39
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	40
4.3.1.	Kondisi Pembelajaran	40
4.3.2.	Desain <i>Media Games Circle Lucky</i>	41
4.3.3.	Tanggapan Siswa Terhadap <i>Media Games Circle Lucky</i>	43
4.3.4.	Tanggapan Guru Terhadap <i>Media Games Circle Lucky</i>	44
BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI		
5.1.	Simpulan	45
5.2.	Implikasi	46
5.2.1.	Pendidik/guru	46
5.2.2.	Sekolah	47
5.2.3.	Peneliti Selanjutnya	47
DAFTAR PUSTAKA		48
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP PENULIS		